



**UNIVERSIDAD
PEDAGÓGICA
NACIONAL**

**SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 05D SUB SEDE NUEVA ROSITA**



**EL JUEGO ES UN FACTOR QUE MEJORA LA ATENCION
Y PERCEPCION EN EL NIÑO**

**TESIS PRESENTADA EN OPCION
AL TITULO DE LICENCIADO EN EDUCACION PRIMARIA**

**JUAN JAIME FLORES IBARRA
JOSE LUIS LOPEZ CASTILLA
HECTOR MARIO MARTINEZ FLORES
MARIO ALBERTO REYNA AGUIRRE**

MONCLOVA, COAHUILA 1993

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION.

Monclova, Coah., a 08 de Julio de 1993.

C. JUAN JAIME FLORES IBARRA. JOSE LUIS LOPEZ CASTILLA. HECTOR MARIO MARTINEZ FLORES Y MARIO ALBERTO REYNA AGUIRRE.
P R E S E N T E :

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado de su trabajo titulado: "EL JUEGO ES UN FACTOR QUE MEJORA LA ATENCION Y PERCEPCION EN EL NINO" opción TESIS asesorada por el PROFR. JOSE LUIS GUTIERREZ REZA.. manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, y previa comprobación de haber acreditado la totalidad de las materias del plan de estudios, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.

A T E N T A M E N T E .


MTRO. JESUS CIRO LOPEZ DAVILA.
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION.



Srta. de Educación Pública

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 054
MONCLOVA, COAH.

A NUESTROS PADRES:

*Por habernos brindado su
amor y apoyo en todo momento
de nuestra vida.*

A NUESTRAS ESPOSAS:

*Que en todo momento han
sido un apoyo a todo lo
largo de nuestra
carrera.*

A NUESTROS HIJOS:

*Por alegrar nuestros
días con sus risas y
su ternura*

I N D I C E

Página

INTRODUCCION	6
------------------------	---

CAPITULO I ANALISIS SITUACIONAL

A) Tipos de educación	10
B) Características generales de la Comunidad rural y urbana	11
C) Características generales que debe tener una escuela	14
D) La Interacción familiar	18
E) Relacion escuela-comunidad y maestro-alumno.	20

CAPITULO II DETECCION DE LA PROBLEMÁTICA

A) Jerarquización de prioridades y selección de la problemática	25
B) Descripción del problema	26
C) Planteamiento y justificación del problema	28

CAPITULO III INFORMACION DOCUMENTAL

A) Conceptos de educación	31
B) La pedagogía nueva	33
C) El período operacional	36
D) Espacio vital	39
E) Atención, percepción y juego	41

CAPITULO IV PLATEAMIENTO DE LA HIPOTESIS

A) Hipótesis, variables y objetivos centrales	53
---	----

CAPITULO V METODOLOGIA

A) Presentación de la metodología 57
B) Justificación de la metodología. 58
C) Objetivos 58
D) Tipos de juegos 60
E) Estrategias 74
F) Registro metodológico 76

CAPITULO VI RESULTADOS 81

CONCLUSIONES 88

SUGERENCIAS 90

CITAS BIBLIOGRAFIAS 91

BIBLIOGRAFIA 92

INTRODUCCION

La escuela primaria en México forma parte de un conjunto de instituciones que educan a los miembros de la sociedad y junto a ella existen el hogar, la calle, los medios de comunicación, diversas organizaciones, etc., que de alguna manera influyen en la formación de la personalidad del niño.

La escuela primaria se enfrenta a todas estas influencias y ha de lograr de alguna manera que sean benéficas para la formación del alumno, capacitándolo para distinguir lo bueno de los malo, lo útil de lo perjudicial, lo justo de lo injusto.

Para obtener esto es necesario una educación integral, un desarrollo armónico de las esferas que configuran la personalidad del hombre y es la escuela primaria donde el educando aprenderá a desarrollar y encauzar en forma adecuada sus aspectos físicos, intelectuales, éticos, civiles, sociales y de preparación para el trabajo.

Todo esto se adquiere no sólo con inculcar conocimientos intelectuales sino también los necesarios para alcanzar una verdadera convivencia social, necesaria para alcanzar la correcta adaptación de la persona a la sociedad. Por lo anterior, se considera qué tan importantes son las aulas escolares donde se imparten las clases programadas e inculca la formación de hábitos así como los patios de recreo, donde el alumno no tiene muchas oportunidades de expresarse más

espontáneamente a través de sus juegos.

A menudo se observa dentro de las aulas el problema que tienen los alumnos para poder aprender debido a que no ponen atención suficiente y no perciben lo que se trata de aprender. Observamos que nuestros alumnos expresan atención cuando en realidad eso es lo que nos tratan de dar atender. Esto no es culpa del alumno ya que él no ha mejorado su atención y percepción porque no se le ha presentado ningún elemento para hacerlo.

El juego da oportunidades de socialización formándose hábitos y valores. El juego dentro del salón de clases o fuera de él, organizado por el maestro, no debe ser aprovechado únicamente por el alumno sino también por el profesor puesto que a ellos les servirá como un descanso físico y mental, además de desarrollar en el niño una mejor atención y percepción; es aquí en este tiempo donde el maestro podrá conocer más a sus alumnos y lograr un mayor acercamiento emocional con ellos.

Con frecuencia el juego en las labores escolares no es aprovechado en su totalidad, pues sucede que la participación de algunos maestros y alumnos es casi nula, por lo que es necesario que el docente conozca las ventajas del juego y la función formativa que tiene en el niño además de mejorar su atención y percepción.

Es necesario, para lograr una buena participación y convivencia social, que el maestro y el alumno se involucren en actividades recreativas y de socialización en el juego, adoptando ambas acciones de cooperación y solidaridad, para tratar de alcanzar lo anterior se elaboró una tesis enfocada a la importancia del juego en el proceso de atención y percepción del niño de siete a doce años de la escuela primaria, por lo que fue necesario consultar en libros la fundamentación apropiada del trabajo y establecer una planeación de sesiones en donde se agregan juegos recreativos para que el alumno y maestro estén en contacto y más que nada que el educando logre una mayor atención y percepción de lo que aprende y se le enseña, ayudado con materiales didácticos apropiados para su edad.

La presente tesis se aplicará en los grupos de V "A" de la Escuela Sabinas, T.M., V"A" de la Escuela Profr. Patricio Flores Zambrano, III "A" y VI "A" de la Escuela Gral. Ignacio Zaragoza T.V., respectivamente durante los meses de marzo y mayo de 1993.

CAPITULO I

ANALISIS SITUACIONAL

A) Tipos de Educación.

En este capítulo se darán a conocer algunas características sobre el aula-escuela y comunidad así como todos aquellos elementos que de una manera u otra fortalezcan la educación del niño.

Es importante señalar cual es el concepto de educación que avalará el presente proyecto porque el problema que se atenderá, consistirá en tratar de mejorar algunos aspectos de la educación como son: atención y percepción como factores que favorecen el proceso educativo por medio del juego.

La educación es un proceso que tiende a capacitar al individuo para actuar conscientemente frente a nuevas situaciones de la vida aprovechando la experiencia anterior y teniendo en cuenta la integración, la continuidad y el progreso social. Todo aquello de acuerdo con la realidad de cada uno, de modo que sean atendidas las necesidades individuales y colectivas. (1)

Esto quiere decir que el individuo debe estar preparado para: enfrentarse a todas aquellas problemáticas que se le pueden presentar en su cotidianidad y que de una manera u otra pueden afectar a la sociedad en la que se desenvuelve o bien a su propia persona. Será recomendable también conocer dos tipos de educación que son: la autoeducación y heteroeducación porque, estos dos tipos de educación son los que se dan dentro de la sociedad mexicana. Se considera autoeducación cuando el individuo se preocupa por sí solo de todas aquellas influencias

que sean capaces de modificar su comportamiento, ésta se lleva a cabo cuando el individuo deja la escuela o asiste a ella, o sea que el individuo pasa a ser autoeducador porque se enseña a sí mismo mediante el estudio personal, la reflexión o por la orientación propia en la dirección de un mejor aprendizaje. Para que la educación sea eficiente el individuo debe estar preparado para ello, para que no se convierta en un esfuerzo casi inútil. Por otra parte la heteroeducación viene a ser las percepciones que percibe el niño en contra de su voluntad, que a la vez puede ser una educación inintencional o asistemática o bien intencional o sistemática, la primera consiste en la modificación del comportamiento que resulta de la influencia de instituciones que tienen esa intención específica como sucede con los medios de comunicación masiva. La segunda obedece deliberadamente al designio de influir en el comportamiento del individuo de manera organizada, tal como ocurre, principalmente en la escuela.

b) Características generales de la comunidad rural y urbana.

Para llevar este tipo de educación anteriormente mencionadas se debe de contar con una escuela que debe estar enclavada en algún tipo de comunidad, ya sea rural o urbana. Se entiende por comunidad "Un grupo de personas que se encuentran sometidas a las mismas normas para regir algún aspecto de su vida" (2).

Existen dos tipos de comunidad, rural y urbana, las características de una comunidad rural son: disponer de una área geográfica definida, en la que por lo general cuenta con 2500 habitantes, los unen lazos de parentesco, tienen intereses comunes, además participan de una misma tradición histórica, los problemas confrontados por el mayor número de miembros de la comunidad los ha identificado creándoles un sentimiento de pertenencia al grupo; las relaciones entre los miembros de la comunidad por lo general, son cara a cara y el cuerpo de servicios e instituciones algunas veces lo componen individuos de la misma, haciéndolos funcionar paralelamente al trabajo diario que pueden ser labores agrícolas, ganaderas o pesqueras.

En una comunidad urbana es más difícil delimitar el espacio o territorio, puede haber en una ciudad varias comunidades que pueden comprender una sola comunidad grande, es muy raro que sus miembros tengan antecedentes comunes, aunque participen indirectamente de una misma tradición histórica ésta no es tan arraigada como en la rural, es más común que cada uno de los miembros de este tipo de comunidad confronten los problemas por sí solos, los individuos que componen las instituciones de los servicios públicos controlan más eficazmente las tareas que se presentan en cada uno de ellos, ya que tienen una función específica y un tiempo considerable para la solución de sus trabajos.

Una vez analizada las características de ambos tipos de

comunidades se considera que las escuelas donde se va presentar este proyecto se encuentran ubicadas en la Cd. de Sabinas, Coahuila, la cual es una comunidad urbana. Dichas escuelas son: Esc. Sabinas, T.M., Esc. Patricio Flores Zambrano, Esc. Zaragoza, T.V. Los principales ingresos económicos de esta comunidad vienen de la Industria maquiladora, el comercio, la ganadería, la minería, y en poca escala la agricultura. Cuenta con la gran parte de servicios públicos como el agua potable, luz, teléfono, televisión por cable, radio, telégrafo, servicio postal, además de circular varios periódicos procedentes de la Cd. de Piedras Negras, Coah., Monclova, Coah., Monterrey, N.L., y de la capital del País. Los sistemas de transporte que existen son el ferroviario, autobuses foráneos y transporte público colectivo.

Algunas de las características más sobresalientes de la Cd. de Sabinas, Coah., es que sus pobladores son unidos y participan en forma masiva en el aspecto político de la comunidad, la gente es muy abierta y servicial en cuanto al trato con las personas extrañas. Las tradiciones populares y religiosas han sido desplazadas parcialmente por las extranjeras y las diversiones que ofrece el avance tecnológico además les gusta mucho los eventos cívicos realizados por las instituciones escolares existentes en la comunidad. Las diversiones de sus pobladores son las de asistir a eventos deportivos, convivir con sus familiares o bien organizar días de campo a las orillas del Río Sabinas o asistir a la Presa Venustiano Carranza de Don Martín,

Coahuila.

c) Características generales que debe tener una escuela.

Así como se mencionaron las características de la comunidad rural y urbana en este apartado, se darán a conocer las características generales que debe tener una escuela: Es importante que el edificio escolar reúna las condiciones necesarias para que los educandos tengan un buen desarrollo, para el proceso enseñanza-aprendizaje. En los edificios escolares en las ciudades grandes, se recomienda que se construya en zonas más densamente pobladas. Para construir un edificio escolar el terreno debe ser seco ya que la humedad afecta los pisos y paredes, los pisos de la escuela deben de elaborarse en un buen terreno para que se cree una cámara de aire que pueda aislar la humedad, la escuela debe de estar alejada de cementerios, hospitales, basureros, y todo lo que pueda representar un peligro para la salud mental o moral del niño, así como su salud física.

El área del terreno dedicado a la escuela debe ser amplio bien airado y soleado, su superficie será en relación al número de educandos que vaya a contener. Es recomendable en la construcción de un edificio escolar emplear materiales adecuados y perdurables, las condiciones con que se debe contar dicho edificio son las de orientación para que tenga buena iluminación natural ya que es indispensable en un salón de clases, debe

contar también con una iluminación artificial eficiente y es recomendable que ésta esté preferentemente en el techo. Se deben usar lámparas con pantalla para que no afecte la vista, otras de las condiciones que debe tener, es que tenga una perfecta ventilación ya que el alumno permanece parte del día en el salón, esta puede ser natural o artificial en esta última, se pueden usar aparatos de aire extractores, para la ventilación natural, las ventanas deben de ser grandes y corredizas y que lleguen hasta el techo. Los pisos deben estar limpios y bien nivelados para evitar la acumulación de polvo y humedad. Las paredes es necesario que estén pintadas por el interior y de preferencia de colores llamativos para los niños.

Los techos que son la protección contra la lluvia, el frío y el calor es recomendable sean resistentes, de dos caídas para evitar la acumulación de agua. Las puertas deben ser suficientemente anchas de una sola hoja y abran hacia adentro, los corredores se recomienda sean amplios, de dos metros de ancho para facilitar la aglomeración de los alumnos cuando éstos se encuentren fuera de los salones.

Las dimensiones de un salón de clases preferentemente deben de ser de 6 metros de ancho por 9 de largo y de 4 de altura los cuales tendrán una capacidad máxima de 50 alumnos por que con dichas dimensiones correspondería a cada alumno un metro cuadrado de superficie y cuatro metros cúbicos de aire. Si el edificio cuenta con talleres, laboratorios, bibliotecas, éstos

deben cumplir con los mismos requisitos de un salón de clases en cuanto a la iluminación, ventilación, etc. Los patios de recreo necesitan una extensión de por lo menos de diez metros cuadrados para cada alumno, el piso debe contar con una ligera inclinación para facilitar el desagüe.

El patio de tierra no es recomendable porque en él se levanta el polvo que es perjudicial para las vías respiratorias, deben evitarse los obstáculos y los hoyos para prevenir accidentes, la unidad sanitaria comprende las tomas de agua y los baños. La escuela tiene que contar con agua suficiente y de preferencia por tubería porque la de los tinacos se contamina fácilmente, los baños deben de estar separados de acuerdo al sexo, las letrinas necesitan una altura adecuada de tal manera que se vean los pies de los ocupantes, las paredes es necesario que estén revestidas de azulejos para facilitar su aseo y la perduración de malos olores, es recomendable que cuenten con lavabos, el número de letrinas, lavabos y bebederos que debe contar la escuela es de uno por cada 20 alumnos o por lo menos uno por cada salón de clases.

Los bebederos de los patios se deberán instalar con surtidores de chorro inclinado debiendo explicárseles a los niños la razón por la cual no deben pegar la boca al surtidor para evitar enfermedades. De acuerdo a las características ya mencionadas se puede decir que la Escuela Sabinas y Patricio Flores Zambrano, están construidas de ladrillo, tabique y

cemento principalmente, la Escuela Zaragoza está construida de un 50% de ladrillo y tabique y el otro 50% de adobe revestido de cemento. La iluminación natural en las tres escuelas es excelente ya que no existe nada cerca que impida el paso de la luz a las aulas, la iluminación artificial es muy deficiente porque algunas lámparas no funcionan y no tienen la pantalla para que no lastimen a los ojos.

La ventilación hacia las aulas es muy escasa en verano debido a la ubicación geográfica de las escuelas Sabinas y Zaragoza y en parte porque la Cd. de Sabinas, Coah., tiene un clima muy extremoso.

La ventilación hacia las aulas es muy agradable en la época de verano debido a la ubicación geográfica de la Escuela Patricio Flores Zambrano, las ventanas son grandes y corredizas, además llegan hasta el techo de los salones, algunas están en mal estado y se tiene dificultad para abrirse en las Escuelas Sabinas y Zaragoza. Los pisos de las aulas de las tres escuelas son de cemento y se encuentran en muy buen estado debido a que diariamente se les da limpieza. Las tres escuelas son de una sola planta, los corredores de cemento y son lo suficientemente anchos. Las dimensiones de los salones son de 6 mts. de ancho por 6 mts. de largo y su altura de 4 mts., como cada salón de clase cuenta con un promedio de 25 a 35 alumnos, no existe ningún problema de aglomeración por lo tanto el espacio del salón es suficiente para cada alumno.

Ninguna de las tres escuelas cuenta con taller, laboratorio, ni biblioteca. Los patios de recreo son grandes y amplios, una parte es de cemento y otra de tierra. En la parte de la tierra no hay ningún problema que obstaculice que los niños corran y jueguen a la hora de recreo. Las unidades sanitarias de las escuelas tienen bebederos suficientes para el alumnado, así como dos unidades sanitarias una para niñas y otra para niños, éstas se encuentran en buen estado físico pero no funcionan debido a un problema en el sistema de tuberías, a eso se debe el mal olor de las unidades sanitarias.

Se puede concluir que las características de las escuelas en donde se va aplicar este proyecto cumplen con la mayor parte de los requisitos que se establecen en la parte teórica.

d) La interacción Familiar.

La familia es la primera organización social que existe, es allí donde empieza la formación del individuo por eso las personas que conforman una familia deben de depender unas de otras para satisfacer sus necesidades, el comportamiento negativo de cualquier individuo de una familia puede influir en el desequilibrio de ésta, pero si tratan de comprenderse podrían llevarse bien, la organización de una familia representa los derechos y deberes de cada uno de sus integrantes, en donde todos colaboran para salir adelante ante los problemas que se presenten. Los lazos de amor entre los esposos contribuyen a

despertar en el niño el reconocimiento de la autoridad paterna que les proporciona los medios para su desarrollo.

La incorporación del niño a la sociedad está sujeto a la apertura que encuentre en su familia, en los hogares en donde se da confianza y comprensión surgirán hombres maduros quienes vendrán a ser los constructores de la sociedad y los fundadores de una familia feliz en el futuro. Algunas actividades que enriquecen la interacción familiar son las diversiones populares donde el niño conserva las tradiciones asistiendo con su familia a las actividades o eventos que realiza la comunidad al celebrar acontecimientos relevantes de la misma, como fiestas tradicionales, 15 de Septiembre, el 20 de Noviembre, noches mexicanas, fiestas navideñas y las ferias.

En las actividades culturales: El niño puede presenciar espectáculos de carácter cultural, esto servirá de recreación y acrecentará su cultura. En ciertos lugares se celebran conciertos, representaciones teatrales, exposiciones de pintura, festivales artísticos efectuados en las instituciones escolares, todas estas actividades de recreación en familia le proporcionará al niño momentos muy gratos y será inmejorable la ocasión para mantenerse en contacto con su familia. En las escuelas donde se va a llevar a cabo este proyecto, no se conocen a fondo las interacciones que se dan en las familias a las cuales pertenecen cada uno de los alumnos atendidos.

Se conocen sólo algunos aspectos de éstas a través del trato con los niños y con las entrevistas normales que se tienen con los padres de familia. Los niños dentro del hogar son traviosos, curiosos, deseosos siempre de conocer, por lo que constantemente preguntan a su familia y a personas mayores de lo que tienen duda, dentro de las actividades que se realizan en los hogares son, las de ver televisión, hacer sus tareas, jugar con sus padres y familiares. Dentro de la comunidad el niño tiene relación con sus vecinos de la misma edad, con los que juega, realizan travesuras e inventan juegos.

Los niños de estas escuelas asisten regularmente con sus padres a visitar a sus familiares y amigos, también van de compras a los comercios de la ciudad. Es frecuente que asistan a juegos de béisbol los fines de semana. Algunas veces los familiares a los que pertenecen los niños de dichas escuelas realizan paseos principalmente a Salinillas, N. L., Don Martín, Coah., o a lugares donde puedan bañarse. Los que no pueden trasladarse a aquellos lugares organizan paseos en las orillas del Río Sabinas. La interacción dentro de la mayoría de los grupos es muy positiva.

e) Relación escuela-comunidad y maestro-alumno.

Tan importante es la interacción familiar para el niño, así como la relación que guarda la escuela con la comunidad, como lo veremos enseguida. Es preciso señalar la importancia de la

relación escuela-comunidad, debido a que la escuela representa el centro de educación, sin embargo, es difícil que dé toda la educación, porque ante todo la escuela se siente obligada a atender de manera completa la formación de la inteligencia y sin desatender la formación del carácter y de la sensibilidad. Está ubicada en la comunidad y por lo tanto, recibe la influencia de la colectividad además de obedecer a un propósito pedagógico, por ese motivo debe de respetar y valorar todos aquellos que resulten positivos para su formación. Se puede decir que la escuela es socializadora y la sociedad es educadora, porque por medio de la familia y la escuela aparte de los organismos culturales de la comunidad, los medios de información, difusión y comunicación, las comunidades gremiales proporcionan educación.

En tiempos pasados la escuela tendía a crear un medio cerrado alejado de la vida y por consecuencia resultaba más o menos artificial, esta situación a exigido a los maestros acciones para lograr que la escuela no permanezca aislada de la comunidad, para que las dos formen una unidad con el fin de formar individuos de una manera integral, los maestros con la intención de llegar a ese fin han realizado acciones como la creación de asociaciones deportivas de juegos de recreación, de enseñanza mutua, cursos nocturnos tanto para adultos como para adolescentes, han organizado cooperativas escolares y bibliotecas para sus alumnos, aparte la relación escuela-comunidad se basa en el respeto mutuo, la escuela debe de

promover en los alumnos el deseo de superación para convertirlos en agentes de cambio para que puedan transformar su medio ambiente, por su parte la comunidad debe apoyar y colaborar con la escuela para beneficio de la misma.

Analizando lo anterior se puede decir que la comunidad de Sabinas, se relaciona con las escuelas cuando hay eventos cívicos, pues les gustan mucho. La unidad de los padres de familia ha contribuido a la solución de algunos conflictos de la escuela, algunos de estos problemas se resuelven por medio de la realización de juntas de padres de familia en donde se discuten y se les dan posibles soluciones a las prioridades que se presentan, este nexo contribuye en parte al éxito de los eventos cívicos, deportivos y culturales, que las escuelas proyectan hacia la comunidad, lo mismo que con las semanas conmemorativas, conferencias, obras de teatro, concursos internos, botiquín escolar, etc.

Se puede concluir que la interacción escuela-comunidad contribuye en parte al éxito de la labor educativa así como la relación maestro-alumno que debe de ser un proceso de camaradería, que rebase el horario escolar, el maestro debe de ser un auxiliar, un guía que posibilite vías de acceso e instrumentos a los niños, para que ellos puedan construir y aplicar todos los elementos necesarios para la construcción de su propio conocimiento.

El maestro debe convertirse en mediador y aumentar su postura de educador, debe ser auxiliar u observador, para convertirse en un coordinador en todos los procesos de la construcción del conocimiento. Al hacer una reflexión de lo anteriormente expuesto se puede llegar a la conclusión que los maestros que conformamos al equipo de trabajo de este proyecto en cuanto a la relación con los alumnos, nos relacionamos con ellos llevando una camaradería que se lleva en el horario de labor docente y que termina al finalizar la jornada de trabajo sin llegar a rebasar el horario escolar, platicamos con ellos y tratamos de ayudarlos en sus problemas de escuela y personalmente, si ellos lo permiten. Nos tienen una confianza bastante aceptable, lamentablemente nos damos cuenta que nunca hemos dejado la postura de instructores del conocimiento, no hemos sido por entero, auxiliares, coordinadores de los procesos de construcción del conocimiento de nuestros alumnos porque no les hemos proporcionado ningún elemento que le facilite llegar a esa meta. Dentro de una escuela existen problemas de diversa índole como anteriormente se han ido mencionando por lo que es necesario hacer una jerarquización de prioridades en el capítulo siguiente.

CAPITULO II

DETECCION DE LA PROBLEMATICA

A) Jerarquización de prioridades y selección de la problemática.

Una vez confrontada la teoría con la realidad de los grupos de V año de las Escuelas Sabinas T.M., y Prof. Patricio Flores Zambrano, así como de los grupo de III y VI año de la Escuela Zaragoza T.V., así como de la comunidad que las rodea, se llega a determinar los siguientes problemas que existen en las tres escuelas en general:

COMUNIDAD.

- Carencia de agua potable y drenaje en algunas partes de las colonias.
- Existen centros de vicios.
- Existen muchas pandillas; y algunos alumnos están involucrados en ellas.
- La gente batalla con los camiones recolectores de basura, para que éstos la recojan en sus domicilios.
- El alumbrado público es deficiente.
- Las calles tienen infinidad de baches.

ESCUELA

- Falta de cuidado en algunas partes de las áreas verdes.
- No existen áreas específicas, ni juegos recreativos para los niños pequeños. (columpios, subibajas, etc.)
- Los baños no funcionan adecuadamente.
- Falta un botiquín más completo.
- No existe una biblioteca para los niños.

AULA

- Las ventanas están en mal estado.
- La luz no funciona en su totalidad.
- Algunos pupitres están en malas condiciones.
- Algunos alumnos presentan problemas económicos para conseguir el material para trabajar.
- Existen niños cohibidos.
- Algunos alumnos presentan problemas de indisciplina.
- Los niños participan en clase, pero aprenden muy lento.
- Les falta mejorar la atención y percepción.
- No saben redactar bien al elaborar resúmenes.
- Algunos presentan dificultad para resolver operaciones básicas.

Analizando cada uno de los problemas mencionados, se ha decidido atender, el que se refiere a la de mejorar la atención y percepción en el niño, seleccionando la mejor estrategia de solución a la problemática detectada y así poder contribuir en la formación integral del niño en el proceso educativo.

B) Descripción del problema.

El problema seleccionado se refiere a cómo a través del juego se puede mejorar la atención y percepción del niño. En cuanto a la atención se puede decir que es "el proceso de seleccionar y destacar una porción limitada del campo total de la experiencia"(3), además es muy importante en la escuela y

fuera de ella. Muy a menudo la insuficiencia de la atención provoca que no se comprenda algún material de estudio, que se equivoque al realizar la tarea, en la lectura, en la escritura, en las matemáticas o bien en el trabajo diario.

La atención es una parte indispensable para que el estudiante trabaje con éxito.

Otra parte necesaria para que el estudiante pueda trabajar con éxito es la percepción, que reúne a las cualidades y partes de los objetos y fenómenos de la realidad que actúan sobre los órganos de los sentidos. Las percepciones son el resultado de la interacción de los objetos sobre los órganos de los sentidos, éstas se enriquecen con todos aquellos conocimientos de las experiencias significativas pasadas.

En base a esto, cuando el sujeto percibe los estímulos los reconoce de acuerdo a la experiencia pasada. Si no sucede lo anterior, los estímulos se perciben como algo indeterminado que no es posible orientarlos en su medio ambiente y actuar sobre ello con un fin determinado.

Se considera que para mejorar adecuadamente la atención y percepción en el niño, un elemento que podría ayudar es el juego, debido a que es de gran apoyo en la relación del proceso de conocimiento, aprendizaje y desarrollo del pensamiento.

Resulta claro que a través del juego, el niño aprende parte de sus lecciones de una manera más sencilla y agradable, además el juego adiestra músculos y sentidos, refina el juicio e incluye al individuo dentro de la sociedad.

A través del presente proyecto se propone establecer como la atención y percepción del niño se puede mejorar por medio del juego, dicho proyecto se pretende aplicar en los grupos de V "A" de la Escuela Sabinas T.M., V grado de la Escuela Profr. Patricio Flores Zambrano, III y VI grado de la Escuela Ignacio Zaragoza T.V., de la Ciudad de Sabinas, Coahuila, en un tiempo aproximado de 43 días.

Los espacios geográficos en que se trabajará el proyecto son el salón de clases y patio de recreo para mayor desplazamiento. Una vez hecha la descripción del problema se dará a conocer el planteamiento y justificación del mismo.

C) Planteamiento y Justificación del problema.

En el capítulo anterior se seleccionó y se explicó una de las prioridades que aquejan a cada una de las escuelas en donde se va a aplicar el presente proyecto. Dicha prioridad o problema es la de mejorar la atención y percepción que tienen los niños y un elemento para mejorar ambas es el juego.

En base a lo anterior, se hace el siguiente planteamiento.

El juego mejora la atención y percepción de las diversas actividades de enseñanza-aprendizaje que realiza el niño. Se seleccionó este problema porque se ha observado que en la mayoría de las escuelas no se utilizan mucho el juego en el proceso de formación del niño, siendo éste un elemento importante en la enseñanza-aprendizaje. Además de considerar que el juego puede ser un elemento que mejore la atención y percepción de todas las actividades que el alumno realiza.

Otro de los aspectos que motivó a realizar este trabajo y enfocarlo de tal manera, se debe a las características que presenta el niño de 7 a 12 años de edad, debido a que él, es inquieto, alegre, travieso, además le gusta mucho todo aquello que se vaya a realizar a través de juegos, donde pone mucha atención para poder comprender todo lo que se va a ejecutar.

En el capítulo siguiente se presenta la fundamentación o marco teórico del presente proyecto.

CAPITULO III
INFORMACION DOCUMENTAL

A) Conceptos de Educación

Como se sabe la escuela es el centro de la enseñanza en donde se imparte la heteroeducación o educación sistemática.

Este tipo de educación se lleva a cabo por medio de programas de estudio para cumplir ciertos objetivos establecidos.

Así como existen varios tipos de educación también varios autores dan conceptos sobre ésta, tal es el caso de J. Piaget y H. Wallon; se escogieron estos autores debido a que en sus estudios enfocan al juego entre otros recursos para favorecer el desarrollo del niño en los diferentes estadios.

Para Piaget la educación es el "proceso que posibilita el desarrollo de las capacidades del niño" (4). Este desarrollo debe pasar por estadios sensorios-motriz, preoperatorio, operatoria y formal, estos serán explicados más adelante.

Para Wallon la educación es un "proceso que posibilita la acción y el movimiento, lograr que un niño pase de un estadio a otro, lograr su transformación en todos los aspectos" (5).

Las etapas o estadios por los cuales pasa el sujeto según Wallon son el estadios del impulso puro, estadio emocional, estadio sensomotor, estadio proyectivo, estadio del

personalismo, estadio de la personalidad y estadio de la adolescencia.

La educación pasa a ser un proceso que tiene por finalidad actualizar todas las virtudes del individuo, en un trabajo que consiste en extraer desde adentro del propio individuo lo que trae consigo.

La educación en México no ha logrado de manera íntegra conformar al tipo de hombre que desea, un hombre desarrollado y educado en forma armónica, con una visión totalizadora de la realidad, con un espíritu de cooperación y solidaridad con conciencia de clase, un hombre creativo, reflexivo y autogestor que sea capaz de aprender a ser, de aprender a aprender, un hombre que sea amante de la democracia, de la justicia y de la libertad.

La educación mexicana está sujeta a los principios establecidos en el Art. Tercero de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y tendrá las finalidades de acuerdo a los programas emergentes de la actual Reforma Educativa.

Dentro de sus características nos encontramos que se requiere que el niño obtenga un dominio sobre la lectura, escrita y también de la expresión oral para crear alumnos reflexivos y creativos que se cultiven con capacidad de afrontar sus problemas cotidianos.

Se pretende que el alumno adquiriera información geográfica para que conozca o mejore su acervo sobre la identidad regional y nacional.

Las finalidades de la reciente Reforma educativa presentan cierta similitud a las de la escuela nueva, las cuales se explicarán en el apartado siguiente.

B) La pedagogía nueva.

La Educación en México ha sido influenciada por varios tipos de educación entre los que se encuentran la escuela tradicionalista y la escuela activa.

La primera surge en el siglo XVII la cual desconoce la psicología y no establece ninguna relación entre motivación y el proceso de aprendizaje, la práctica escolar se basa en la eficiencia, en el poder de los maestros y los fracasos en la ineptitud e incapacidad de los alumnos, metodológicamente se fundamenta en la memorización, el didactismo, la competencia, el autoritarismo, y la disciplina por medio de la prohibición, represión, castigos y premios; esta escuela utiliza métodos pasivos ya que el alumno se obliga a aceptar un conocimiento ya prefabricado del cual no comprende su aplicación, no participa tampoco en la construcción de su conocimiento.

Se basa en el vínculo maestro-alumno de poder sumisión, ve

los programas como contenidos únicos e inflexibles a los cuales el alumno debe acomodarse a ellos.

La escuela nueva es un movimiento pedagógico que aparece en el último tercio del siglo XIX y aún prevalece en la actualidad, parte de los intereses espontáneos del niño además de fortalecer la actividad, libertad y autonomía, forma de carácter y desarrolla las capacidades intelectuales, artísticas y sociales propias del niño; así mismo crea en el niño un espíritu de cooperación y prepara al futuro ciudadano en un hombre consciente.

El proceso enseñanza-aprendizaje se da a través de la interacción de los intereses o necesidades del niño, -objetivo - contenidos de aprendizaje-maestro-método y contexto.

La relación maestro-alumno es muy diferente a la pedagogía tradicional, se da como un proceso afectivo en donde el maestro se transforma en un vigilante, en un auxiliar del desarrollo del niño, aparece como un orientador que va a posibilitar las vías de acceso e instrumentos a los niños; para que éstos hagan la construcción de su propio conocimiento.

En relación con los contenidos de aprendizaje éstos se adaptan a las experiencias cotidianas de la vida del niño, se diseñan tomando en cuenta temas de estudio que el niño pueda vivenciar para no sólo tomarlos de los libros; los contenidos

deben permitir a la vez la construcción o recomposición de la ciencia de tal manera que el alumno pueda reconstruir y construir el conocimiento de adentro hacia afuera.

Los principios más relevantes de ésta pedagogía son los de fundamentar sus concepciones respecto al aprendizaje y el desarrollo del niño en los aportes de la psicología genética, desecha todo aquel sistema que ha sido concebido sin tomar en cuenta los intereses dominantes en cada edad, toma en cuenta de que los programas y contenidos se adaptan a las capacidades e intereses de los niños y no los niños a los programas; postula una relación de cooperación y afecto entre el maestro y los alumnos, el proceso de construcción del conocimiento debe de partir de interior del sujeto al exterior, la educación está centrada en la acción en donde la realidad que vive se ve complementada con la educación.

Analizando lo anterior se ha podido comprobar entre otros recursos que al niño de la escuela tradicional no se le permite ser creativo a diferencia de la escuela nueva que lo puede lograr a través del juego desarrollando su atención y percepción.

A través del juego se desarrolla el niño de una manera integral y armónica.

C) El período operacional.

Según la reciente reforma educativa, la educación es un proceso que tiende a basarse en la construcción del conocimiento del niño y en la interrelación de los aspectos, cognoscitivo, socioafectivo y psicomotor, lo que se menciona anteriormente es la teoría de la psicogenética donde Piaget y Wallon son sus principales fundadores; esta teoría postula que la construcción del conocimiento del niño se da según con la realidad que quiere conocer, la presentación del desarrollo del pensamiento por estadios explicando cómo un niño pasa de un estado menor a uno mayor de conocimiento, el conocimiento en el niño no se da de forma real, sino que construye a través de avances, estancamiento y/o retrocesos, en la construcción del conocimiento, tanto en forma recreativa, como significativa, el juego toma un papel fundamental, también es importante en la socialización de los niños.

Todo niño con características normales juega y sus juegos van cambiando de acuerdo a la transición de un estado a otro; estas transiciones las maneja Piaget y son: los estadios sensorio-motriz, preoperatorio, de operaciones concretas y operaciones formales.

El primer período.- Comprende de los 0 a los 2 años y se caracteriza por la entrada de las sensaciones y la coordinación de las acciones físicas mediante la búsqueda activa de

estímulos, el niño transforma sus reflejos en patrones repetitivos de acción, a partir de allí el niño actúa.

Reconoce la permanencia de objetos cuando éstos se encuentran dentro de su propia percepción.

El período Preoperatorio.- Llega aproximadamente hasta los 6 años, es cuando el niño puede realizar los llamados actos simbólicos, quiere decir substituir un objeto por otro.

La función simbólica tiene un gran desarrollo entre 3 y 7 años por otra parte, se realiza en forma de actividades lúdicas (juegos simbólicos).

Los símbolos lúdicos de juegos son muy personales y subjetivos además el niño presta atención a lo que ve y oye a medida que se efectúa la acción.

El período de las operaciones concretas.- Este período abarca entre los 7, 11 ó 12 años, este período señala un gran avance en cuanto a socialización y objetivación del pensamiento. El niño no es capaz de distinguir aún en forma satisfactoria, lo probable de lo necesario. Razona únicamente sobre lo realmente dado, en sus previsiones es limitado y el equilibrio que puede alcanzar es aún realmente poco estable, surgen además nuevas relaciones entre los niños y adultos y especialmente entre los mismos niños. Analiza el cambio de juego, en este período

substituye el juego simbólico y el esfuerzo conformista de los juegos constructivos sociales sobre la base de unas reglas.

Los niños son capaces de una auténtica colaboración en grupo pasando la actividad individual aislada a ser una conducta de cooperación, además da paso a la autonomía al final de este período.

El período de las operaciones formales.- La adolescencia de 11 a 15 años.

En este período da mucha importancia Piaget al desarrollo de los procesos cognoscitivos y las nuevas relaciones sociales, su plan de vida suele ser utópico e ingenuo al confrontar sus ideales con la realidad suele ser una causa de grandes conflictos y pasajeras crisis religiosas, rompimiento de relaciones afectivas con los padres, desilusiones, etc.

En base a los estadios de J. Piaget se puede concluir que todo ser humano se va desarrollando física y psicológicamente a medida que va pasando por cada estadio va desarrollando aptitudes y capacidades que le van a ayudar a desenvolverse en el medio en el cual actúa diariamente.

Los niños en los cuales se va a aplicar este proyecto son de tercero y sexto y su edad fluctúa entre los 9 a los 12 años aproximadamente por lo tanto se puede llegar a la conclusión de

que estos niños se encuentran en el tercer período de los estadios de J. Piaget.

En este período todo lo que el niño oye, ve, palpa, lo relaciona con el juego; todo mundo para él son juegos y sin descanso quiere contemplar, tocar y oír.

En el contemplar, tocar, oír, sentir o gustar toma parte de los órganos de los sentidos en donde la percepción toma parte más importante en el conocimiento a través de estos órganos del ser humano.

La percepción se encuentra íntimamente ligada con la atención porque dependiendo de la atención que ponga el individuo va a recibir una percepción que le propicie un mayor o menor aprendizaje, para poder entender todo esto será necesario entender el espacio vital que maneja Kurt Lewin, en donde con todo aquello que realiza el individuo va a ser en función de metas tanto positivas y negativas, que hay que tratar de evitar como todas aquellas barreras que le impiden obtener lo que desea.

D) Espacio vital.

En éste actúan los objetos corporales y las personas reales, además de la totalidad del mundo que afecta al individuo; si el individuo no toma en cuenta todo aquel objeto

existente no aparecerá en él, si por el contrario se le cree que un objeto está ahí y reacciona como si así fuera entonces estará en su *Espacio Vital*, aunque esté ausente. Dicho de otra manera, el *Espacio Vital*, se compone de las cosas que el individuo conoce consciente e inconscientemente.

El niño forma parte del mismo donde busca relacionarse con otros, *Espacios Vitales* como pueden ser su familia y todos aquellos objetos que se encuentran dentro de estos espacios. El infante a través de la "percepción" va a conocer estos elementos sí dentro de estos espacios se encuentra algo que sea un objeto de interés entonces el alumno va a poner "Atención" a ese interés como puede ser el juego donde el niño emplea cosas existentes e imaginarios, pero que las percibe de una manera o de otra desarrollando su conocimiento según el estadio en que se encuentre.

En el proceso enseñanza-aprendizaje el juego va a fortalecer el interés y con la atención va a determinar este proceso.

En los grupos en los cuales se va aplicar este proyecto se tomará en cuenta los *Espacios Vitales* del educando, se le encaminará al niño a que por medio del juego se interese y su atención sea mayor.

Para desarrollar esto se organizarán juegos didácticos

donde se emplearán la mímica, el teatro, la búsqueda de letras, palabras y números, acomodación de palabras, relaciones de dibujos, juegos de inventar, competencias deportivas, etc.

En este apartado se da a conocer de que manera la atención y la percepción, pueden favorablemente influir con otros aspectos para desarrollar el conocimiento del niño con ayuda del juego; por eso será necesario que en el siguiente apartado se hable más profundamente de los que es la atención, la percepción y el juego y sus implicaciones hacia la construcción del conocimiento del niño.

E) Atención, percepción y juego.

Para llevar a cabo este proyecto será necesario trabajar con algunos elementos de la pedagogía de la Escuela Nueva para poder propiciar en el niño la creatividad, la reflexión, la crítica y la actividad a través del juego que a la vez se relaciona con la psicogenética de Jean Piaget, pues este autor maneja el desarrollo del niño por estadios encontrándose los grupos atendidos en el tercer período, el cual se caracteriza por la socialización y a las acciones que el niño realiza con objetos concretos a través de los cuales, coordina las relaciones entre ellos.

El problema que se tratará también tiene relación con los espacios vitales de Kurt Lewin en donde el niño que es en sí un

Espacio Vital se va a poner en contacto con otros Espacios consciente e inconscientemente. Esto le ayudará a la construcción del conocimiento en donde el juego toma un papel importante, dentro de esta conjugación se encuentra sostenida y una profunda concentración para que el niño perciba y haga frente a la realidad. Esto le va ayudar a explorar, examinar, descubrir y poner en práctica sus ideas, así como utilizar la memoria en hacer narraciones, recordando, pensando, planificando para poder participar en grupos.

El problema que se atenderá será "El juego" es un factor que mejora la atención y percepción en el niño entendiéndose por atención a la "concentración selectiva de la eficiencia sobre un sector determinado y la inhibición de actividades concurrentes".(6)

Esto significa que de un grupo de sucesos que están frente al individuo, éste retiene en su mente uno o más de aquéllos que le interesen más, percibiéndolos a través de cualquiera de los sentidos.

La atención desempeña un papel importante en las funciones perceptivas que son indispensables para cualquier actividad humana; ésta a su vez se divide en atención voluntaria e involuntaria. La atención involuntaria "es un reflejo de orientación motivado por los cambios y oscilaciones del medio exterior, o sea la aparición de un estímulo que hasta ahora no

existía y que en un momento dado actúa por primera vez sobre el sujeto". (7) Tal es el caso de mirar una imagen le prestamos oídos a los sonidos, olfateamos los olores y si el objeto o imagen está cerca se procura palparlo para tratar de apoderarnos de dicho objeto a través de los órganos de los sentidos aunque no siempre el objeto va a llamar la atención debido a otros estímulos que actúan al mismo tiempo y pueden obstaculizar el reflejo de la orientación; para que no suceda el objeto debe de contar con cierta fuerza como puede ser la luz intensa, los colores brillantes, los sonidos y olores fuertes, así como los estímulos fuertes llaman fácilmente la atención por tanto es más grande el reflejo.

Una causa importante de la atención involuntaria es la novedad de los objetos y fenómenos porque lo nuevo se hace fácilmente objeto de atención porque lo que se repite con frecuencia es inoperante para la atención mencionándose como ejemplo lo que pasa con la metodología, técnicas y recursos que se utilizan en la escuela para enseñar a los niños.

La atención involuntaria aún motivada por los estímulos es determinada por el estado del sujeto a través de los intereses, necesidades y actitudes hacia lo que actúa sobre ella. Todo aquello que se relacione con la satisfacción o insatisfacción de las necesidades orgánicas, materiales o espirituales y culturales, todo lo que corresponde a los intereses, hacia lo que hay una actitud emocional claramente manifiesta y

determinada, se hace fácilmente objeto de la atención involuntaria.

El estado de ánimo del sujeto determina que es lo que llama más su atención de todo aquello que actúa sobre él en un momento determinado; lo mismo sucede con el estado de cansancio del sujeto.

La atención voluntaria, a diferencia de la involuntaria "se determina por los fines de la actividad consciente a los que se dirige. La tarea que se ha planteado conscientemente el sujeto determina los objetos y fenómenos, las facetas y las cualidades que es necesario destacar para efectuar esta actividad, o sea aquello en lo que hay que fijar la atención en este caso".(8)

La atención voluntaria se puede mantener sin dificultad cuando nada extraño impida la actividad que se efectúa como pueden ser sonidos y estímulos visuales que distraen además de los estados especiales del organismo como enfermedades, cansancio, etc., para impedir algunas de estas dificultades es necesario realizar actos especiales para mantener la atención además de eliminar o debilitar aquellos estímulos externos que obstaculicen de cierta manera el proceso de atención.

Es necesario crear condiciones habituales de trabajo porque con la existencia o inexistencia de éstas es una premisa esencial para concentrar la atención y fijarla en la actividad

que se realiza aunque algunas veces no siempre la existencia de condiciones exteriores es favorable para la atención.

Cuando se ejecutan actividades manuales disminuye la posibilidad de distraer lo que es objeto de la atención, "para fijar la atención en algo es deseable que aquello en lo que se debe fijar se haga objeto de actividades manuales que servirán de apoyo a las funciones intelectuales que exigen atención hacia este objetivo" (9).

Los dos tipos de atención, la involuntaria y la voluntaria, no se pueden separar completamente una de otra. Con frecuencia la atención voluntaria pasa a ser involuntaria, esto sucede cuando se realiza algo en lo que no hay interés, aquí es necesario hacer un esfuerzo de voluntad para mantener la atención, pero si después aparece el interés, hacia lo que se hace, entonces la atención ya se mantiene sin ningún esfuerzo; un ejemplo de lo anterior sucede cuando el educando al comenzar a leer un libro no tiene interés hacia el contenido del libro, la atención ya no exige esfuerzo.

Este caso se observa con frecuencia en la práctica escolar; no se debe mantener la atención durante largo tiempo sobre aquello que no la llama de manera involuntaria y que exige constantemente un esfuerzo voluntario.

El maestro debe conseguir un interés inmediato hacia el

trabajo que al principio reclama una atención voluntaria. Para que pueda dar la atención ya sea involuntaria o voluntaria es necesario que la perceptividad esté presente a través de los órganos de los sentidos ya que por medio de éstos el alumno recibe los estímulos los que van a permitir tener contacto con el medio ambiente, la percepción "es el reflejo del conjunto de cualidades y partes de los objetos y fenómenos de la realidad que actúan directamente sobre los órganos de los sentidos".(10)

Este es el resultado de la acción sobre los órganos de los sentidos, en tanto las sensaciones son un reflejo de las cualidades de los objetos, son la representación de las relaciones de estas cualidades. Con los conocimientos que se tienen de experiencias anteriores del aspecto perceptivo se va completar y perfeccionar por eso el sujeto percibe los estímulos que actúan sobre él como son árboles, casas, personas, etc. La actividad perceptiva sería imposible sin el apoyo de la experiencia pasada.

La percepción al igual que la atención depende de las características del sujeto que percibe de sus conocimientos, necesidades e intereses, igual que la sensación, lo que es percibido es una imagen subjetiva del mundo real, así mismo lo percibido y su concordancia con la realidad, igual que la de las sensaciones, se comprueba con la práctica al mismo tiempo, la actividad práctica de los hombres es el fundamento de todo aquello que puede percibir el hombre al actuar de forma distinta

sobre todo aquello que compone a la realidad, los percibe de una u otra manera.

Lo que se percibe resulta de una actividad analítica-sintética que se da en el cerebro, también es el reflejo condicionado a estímulos complicados y a relaciones entre los estímulos, por eso, en el hombre aparece una imagen complicada de los objetos, y las conexiones nerviosas que se han formado antes influyen sobre el contenido y carácter de las percepciones.

Analizando lo anterior se puede decir que tanto la atención y lo que se puede percibir se da en base a los estímulos que se reciben éstos los proporciona el medio en el cual se desarrolla el individuo.

Un estímulo o factor que puede mejorar la atención o percepción es el juego, porque es obvio que jugando es como los niños también aprenden parte de sus lecciones en la escuela. "El juego del ser humano es un producto de la actividad en la cual el hombre transforma la realidad y modifica el mundo. El carácter del juego humano estriba en la aptitud de transformar la realidad reproduciéndola".(11)

El juego como elemento de recreación supera a cualquier otro, pues más que un simple pasatiempo significa la realización

de un deseo en un ambiente pleno de vida y la aplicación de un esfuerzo que puede ser físico, mental o emocional y contribuye a la formación de carácter, a la adquisición de cualidades morales, al dominio de sí mismo, a alcanzar la propia confianza, el valor y la disciplina.

Algunos de los objetivos que se persiguen a través del juego son los de contribuir al desarrollo integral de los niños a través de actividades recreativas para lograr la formación de un hombre capaz de conducirse conscientemente, con mayores capacidades de productividad.

Se pretende formar a un hombre con un desarrollo armónico con cualidades que le permitan la posesión de hábitos dinámicos y de valores morales para que de esta manera le permitan ser más tenaz o perseverante.

Formar en el niño hábitos de trabajo colectivo y a la vez desarrollar los aspectos de la personalidad, como son el valor, la audacia, la decisión y la tenacidad. Desarrollar en el educando la motricidad a través del caminar, correr, saltar, trepar, escalar, empujar, lanzar, atrapar, golpear, balancear y rodar; todo esto relacionándolo con el desarrollo intelectual y la formación del carácter.

Desarrollar actividades grupales para cultivar las relaciones sociales y el espíritu colectivista. Formar hábitos de higiene y de la mejor utilización del tiempo libre.

El juego como ahora siempre ha tenido algún objetivo y la antigüedad para algunas culturas fue un símbolo intrínseco de conocimiento y religión, por ejemplo tenemos la cultura griega en la cual surgieron los juegos públicos conocidos también como juegos olímpicos; así mismo en Grecia la religión estableció los juegos públicos para que se celebraran en el circo, en el estadio o en otros lugares destinados a este fin, consagrados siempre a alguna divinidad.

Los juegos principales de Grecia eran los Olímpicos, los Píticos, Istmicos y Nemeos. Los juegos olímpicos se ofrecían en honor al dios Júpiter y se celebraban en Olimpia cada cinco años, más tarde se celebran cada cuatro años, período que recibió el nombre de olimpiada y que a partir del año 776 A.C., en que fijó la primera, fue adoptado por los griegos como unidad para contar el tiempo.

Así como el juego tiene su historia también la escuela ha pasado históricamente por varios períodos: enemiga del juego, tolerante del juego y amiga del juego. En la primera no había recreo y los maestros no utilizaban el juego como material didáctico, en esta etapa los niños que jugaban eran severamente castigados.

En la segunda etapa se vio al juego como una actividad inútil o como intrascendente diversión.

En la tercera etapa se caracteriza porque el juego toma un papel verdadero como uno de los elementos más valiosos de que dispone la educación.

De esta forma cambió la actitud de los maestros hacia esta actividad y fue cuando se incluyó un período de recreo dentro de las aulas con duración de 20 a 30 minutos, dedicadas exclusivamente a las actividades lúdicas tan necesarias para los niños, sabiendo que éstas contribuyen a la formación de hábitos de trabajo colectivo al desarrollo de actividades en grupo o equipos para el cultivo de las relaciones sociales y el espíritu colectivista, al mismo tiempo que forman hábitos de higiene y de mejor utilización del tiempo libre.

Para poder darle operalización a esta tercera etapa por la que ha pasado la escuela se aplicarán un proyecto en un período aproximado de 2 meses con los niños de la escuela Sabinas, T. M., escuela Patricio Flores Zambrano y la escuela Zaragoza T.V. se aplicarán diferentes tipos de juegos (ver capítulo V) que permitirán traer la percepción del alumno y como consecuencia la atención de todo lo que tenga que realizar mediante el proceso enseñanza-aprendizaje.

En el capítulo V se darán a conocer los diferentes juegos

que se pueden utilizar como un factor de la enseñanza-aprendizaje para poder mejorar la atención y percepción de los alumnos de los grupos de estas escuelas anteriormente mencionadas.

CAPITULO IV
PLANTEAMIENTO DE LA HIPOTESIS

A) Hipótesis, variables y objetivos centrales.

Una vez hecho el análisis situacional, teórico, comunitario y familiar, sobre como el juego puede mejorar la atención y percepción en el proceso enseñanza-aprendizaje del niño, se plantea la siguiente hipótesis:

El juego es un factor que permite mejorar la atención y percepción en el aprendizaje del niño en el tercer estadio

Dicha hipótesis tiene su operacionalización en las siguientes variables:

VARIABLES INDEPENDIENTES

- El juego en la actividad del aprendizaje
- El juego en la actividad de la atención
- El juego en la actividad de la percepción

Para la operacionalización de dichas variables se manejarán distintos juegos recreativos dentro de cada una de las actividades de aprendizaje que se plantearán según los objetivos asignados a tratar durante el presente proyecto.

VARIABLES DEPENDIENTES

- El juego en la actividad de la enseñanza

- El juego en la socialización del niño
- El juego en la recreación del niño
- El juego en la creatividad del niño

Estas variables se medirán a través de diferentes instrumentos como escalas estimativas, observaciones, así como pruebas objetivas que darán a conocer si en realidad el niño atendió y percibió lo que se pretende propiciar a través de su aprendizaje y precisar si en realidad el juego es un factor que puede permitir mejorar la atención y percepción en el aprendizaje del niño.

OBJETIVOS CENTRALES

Los objetivos centrales que se persiguen al aplicar el presente proyecto son:

Darle más importancia al juego para que mejore el niño su atención y percepción y a la vez se involucre en el proceso de conocimiento, aprendizaje y desarrollo del pensamiento del niño, así mismo aplicar materiales didácticos diferentes a los utilizados rutinariamente, mejorar la práctica docente, apoyar la operatividad del programa de reforma educativa, conocer la ubicación socioeconómica del niño, conocer como se proyecta la escuela a la comunidad, lograr la interacción dinámica escuela-comunidad, lograr la relación entre conocimiento, aprendizaje, pensamiento y personalidad.

Para alcanzar dichos objetivos es necesario plantear una metodología adecuada, enfocada principalmente a mejorar la atención y percepción del niño. Esta metodología se da a conocer en el siguiente capítulo.



111585

111585

CAPITULO V
METODOLOGIA

A) Presentación de la metodología.

Tomando en cuenta las más recientes investigaciones hechas por psicólogos y pedagogos, se puede decir que la educación primaria es determinante para la formación del niño y a la vez en su antecedente para el éxito en el siguiente nivel de aprendizaje.

El presente proyecto va dirigido hacia los maestros que tienen experiencias con los educandos ya que puede resultar eficaz para educar a los niños mediante una actividad que les ha gustado siempre, el juego.

En los siguientes juegos que se presentan están relacionados con los ejercicios del desarrollo, con ellos, se pretende que el niño que se está educando se divierta a la vez que esté aprendiendo, que goce cuando construya y lo haga sin darse cuenta para que logre su formación intelectual, socioafectiva y psicomotriz además de mejorar la atención y percepción, siendo esto lo que se pretende a través de este proyecto. Aparte el educador contará con la libertad de seleccionar el juego que desee, es decir, podrá modificar el juego en el momento de ejecutar agregando o quitando pasos, pues tendrá que contemplar los recursos con los que cuenta, los intereses de los niños, las condiciones materiales de la escuela entre otros.

B) Justificación de la metodología.

Este proyecto se encuentra muy relacionado con la actividad Lúdica porque ésta juega un papel muy importante en el desarrollo del niño en la escuela primaria; también a través del juego entre otros recursos puede construir su conocimiento, además, con el juego-trabajo aprende a diferenciar lo que es duro y lo que es blando, lo que es grueso y lo que es delgado, tiene oportunidad de aprender, y construir a través de sus experiencias mientras juega aprendiendo cosas elementales y complicadas.

Se ha elaborado este trabajo para que proporcione a los profesores de la escuela primaria algunas sugerencias que complementen y guíen la vida del niño a través del juego y de esta manera logre un desarrollo de sus capacidades en el aspecto físico, intelectual y socioafectivo.

C) Objetivos.

Los objetivos que se pretenden alcanzar con el siguiente proyecto son:

- Dar sugerencias a los profesores de educación primaria sobre algunas actividades lúdicas que se relacionen con el trabajo y con los objetivos que marca el programa oficial.

- *Mejorar en el niño la socialización, la psicomotricidad y el aspecto cognoscitivo.*

- *Mejorar la atención y percepción en el niño.*

- *Crear intereses en los profesores de educación primaria para que inventen juegos que puedan utilizar como juego-trabajo en la construcción del conocimiento en el niño de educación primaria.*

- *Presentar actividades (juegos) que puedan instrumentar a los profesores que se encuentran en formación.*

- *Aportar un proyecto que le permita tanto a los profesores como a estudiantes de U.P.N, manifestar su capacidad creadora, para que la enriquezcan o la modifiquen de acuerdo a las necesidades del niño.*

En el apartado siguiente se darán a conocer algunos de los diferentes tipos de juegos que existen para poder mejorar la atención y percepción del niño en el proceso enseñanza-aprendizaje.

D) Tipos de juegos.

JUEGOS PSICOMOTRICES

Las estructuras infralógicas responden al dinamismo mecánico del niño, le dan oportunidad de moverse en todos los sentidos utilizando su lógica propia a través de la reconstrucción del entendimiento.

JUEGOS PARA LA VISUALIZACION

La educación constantemente apela a los varios sistemas de procedimiento de la información.

Precisamente uno de los más importantes es el visual que desempeña un papel prominente en el desarrollo de las tareas, aclarando que es sólo una parte de un sistema total del procesamiento de la información. Conocer por medio de la visión implica poseer el conocimiento que ya se ha obtenido con anterioridad o que se confirma en el momento por medio de otros sistemas.

Un mal funcionamiento de la visión puede afectar el conocimiento visual del niño.

JUEGOS AUDITIVOS

Los juegos auditivos desarrollan la habilidad para identificar los diferentes componentes del sonido como son el tono, es decir, la mayor o menor elevación de un sonido (si es agudo o grave); la intensidad, si un sonido es fuerte o suave, la duración, cuanto tiempo perdura un sonido, los elementos, las variaciones de los sonidos que componen las palabras sin sentido que se empleen. Con los juegos para el pensamiento auditivo se ayuda al niño a que interprete y utilice el sonido y su secuencia para recordar, es decir traer a la memoria, números y letras o sonidos sin significado (no palabras sin sentido) en diversas secuencias. Le ayudará a ubicar, determinar dónde se encuentra tal o cual sonido, al comienzo, en el medio, al final o en distintos lugares de la palabra sin sentido. Podrá identificar en una palabra sin sentido, cuál es el sonido inicial, el del medio, el final, o su combinación. Le sirve para innovar, es decir, el niño crea una palabra sin sentido con un sonido al comienzo, en el medio o al final o en cualquier otra posición. El niño podrá agregar, quitar o sustituir, es decir, trabajar sólo con algunos sonidos de la palabra sin sentido. Estos juegos pueden realizarse individualmente o en grupo. En cualquier grupo o juego donde se requiera la identificación, la discriminación o la ubicación de sonidos, el maestro debe "esconder" su boca para evitar que el niño lea sus labios.

JUEGOS MANUALES

Los juegos manuales desempeñan en la vida del hombre un papel importante para su desarrollo intelectual.

El niño siente la textura y después la puede comparar con la vista. Este puede ser considerado como un esfuerzo para la integración del pensamiento visual y auditivo.

Para lograr mejorar la atención y percepción a través del juego, es necesario que el profesor conozca el espacio vital en que se desenvuelve el niño, y con que otros espacios vitales está en contacto para que pueda lograr que el niño vaya construyendo su conocimiento a través de sus sentidos.

En el siguiente apartado se dará a conocer un manual de juegos que podrán ayudar a mejorar la atención y percepción en el proceso educativo.

E) Juegos.

JUEGOS PARA LA PSICOMOTRICIDAD

N.J. 1 EMPUJAR

MAT. 2

EXP. 3 Participación de parejas.

- Para este juego el niño se acuesta en el suelo en

posición boca arriba.

- *Su pareja empuja ambos pies haciéndole doblar las rodillas hasta que toquen su pecho.*
- *Los pies del niño deben estar en contacto con las manos de su pareja.*
- *A pesar de que el niño se le mantiene en esta posición se le alienta a resistir estirando las piernas.*
- *El proceso continua hasta que su compañero es capaz de ejercer la fuerza y el control motor necesario para zafar su cuerpo de la presión de su pareja.*
- *Deberá tratar de enderezar sus miembros.*

N.J. 1 ¿DONDE TE TOQUE?

MAT. Tarjetas, silueta del cuerpo.

EXP. 3 Por parejas.

- *Un niño se coloca frente a una imagen del cuerpo humano colocado en la pared.*
- *Su pareja se coloca atrás del primer niño.*
- *El niño que está detrás tocará cualquier parte del cuerpo de su compañero.*
- *El primer niño identificará y señalará en la imagen la parte que su compañero le tocó.*
- *Este juego también se puede hacer por medio de tarjetas.*
- *Las tarjetas las tendrá el niño que está de espaldas.*
- *El compañero que está detrás le trazará una figura geométrica al niño que está delante.*

- Y el niño dibujará en el pizarrón la figura que le trazó en la espalda.

N.J. 1 ELEVAR PARTES DEL CUERPO

MAT. 2

EXP. 3 Participan uno o dos niños.

- El niño se acuesta boca arriba.
- El maestro le toca primeramente el codo derecho, brazo izquierdo, rodilla derecha, luego la cabeza del niño.
- El niño repite en el mismo orden tal y como lo dijo el maestro levantando cada uno de las partes de su cuerpo.

N.J. 1 LA CARRETILLA

MAT. 2

EXP. 3 Parejas

- El niño coloca sus manos sobre el piso y la otra persona lo toma por las piernas y le levanta el cuerpo. El primer niño camina con sus manos. Hay algunas variantes de este juego, desde las más sencillas a las más complejas.
- Por ejemplo, el niño puede caminar libremente por el salón, ya sea hacia delante, atrás o el costado.
- También puede caminar en línea recta o cruzando las manos.

El objetivo de este juego, es desarrollar la imagen mental de brazos y manos, su alcance y su resistencia.

JUEGOS VISUALES

N.J. 1 HALLAR SEMEJANZAS CON DIBUJOS

MAT. Bloques de madera o plástico, pizarrón o lámina.

EXP. En este juego se le muestra al niño un dibujo de un diseño, construido con bloques.

El niño reconstruirá con bloques el dibujo que se le mostró. Primeramente lo hará sobre el dibujo, después a un lado, la lámina puede colocarse en cualquier parte del salón, y el niño la reproducirá en su mesa.

Esto le ayudará al niño a darse cuenta que las posiciones relativas de los elementos se mantienen constantes, independiente del lugar en donde esté ubicado dentro de su campo visual.

N.J. SEMEJANZAS CON CLAVIJAS

MAT. Clavijas de colores y tablero con hoyos.

EXP. De acuerdo al nivel del niño se utilizan diferentes diseños lineales como modelos para copiar.

En este juego el niño copiará en un tablero figuras lineales de un mismo color, al principio el niño reproducirá la

figura que se trace en el mismo tablero que el alumno utilizará, luego lo hará de derecha a izquierda y viceversa, después copiará dibujos más complicados y de diferentes colores, algunos niños necesitan guía visual por lo cuál deberá trazarseles una línea en el tablero, este juego desarrolla en el niño una participación visual de las figuras y colores.

N.J. CUENTA UNA HISTORIA RELACIONADA CON LA IMAGEN

MAT. Tarjetas con imágenes de animales, plantas, etc.

EXP. Se le presentan al niño imágenes en tarjetas de las cuáles deberá describir lo que ve o contestar preguntas como:

¿Cuántas patas tiene el perro?

¿En qué sentido va el auto? entre otras.

El juego se puede hacer más atrayente poniéndoles a los dibujos letras ocultas por ejemplo: Al costado de un caballo o rama de árbol los niños encontrarán la letra oculta. Este juego desarrolla la velocidad del pensamiento visual y pueden participar desde un niño hasta todo el grupo.

N.J. DOMINO

MAT. Fichas de dominó o tarjetas

EXP. Se le presentan al niño las fichas de dominó simples o dobles luego el niño arreglará el dominó de la misma manera a como se le presentó o en posición inversa, al principio en este juego puede participar un niño para que los demás visualicen la mecánica, después puede hacerse entre dos alumnos los cuales

jugarán cada uno con su dominó y trataran de representar la figura que el otro realice y viceversa. Este juego ayuda también al desarrollo del pensamiento visual ya que este tiene que captar a través de la vista la forma y posición de las fichas o tarjetas.

N.J. ROMPECABEZAS

MAT. Rompecabezas

EXP. En este juego se pueden hacer diversas variantes con uno o varios niños, una de ellas es que al niño se le dan todas las piezas para que éste arme su rompecabezas después de haberlo visualizado armado, otra variante sería realizarlo con varios niños a los cuales se les entrega cierto número de piezas y tratarán de armarlo en el menor tiempo posible, pueden realizarse competencias entre dos niños o por equipos.

Este juego agiliza la percepción visual.

JUEGOS AUDITIVOS

Juego No. 1

N.J. PALMADAS CON RITMO

MAT. Tarjetas y marcadores.

EXP. El maestro da palmadas siguiendo dos ritmos sucesivos.

- El niño responde si los ritmos fueron iguales o no.*
- El ritmo de las palmadas se le presenta al niño por medio de*

tres procesos diferentes.

- En el auditivo, el maestro esconde sus manos de los ojos del niño, el niño podrá escuchar, pero no ver, el ritmo de las palmadas.
- En el auditivo-visual, el niño enfrenta al maestro y puede ver y escuchar como el maestro dé las palmadas.
- En el visual, el maestro mueve sus manos como si fuera a aplaudir, pero se detiene antes de dar la palmada.
- El ritmo de las palmadas debe progresar de lo simple (palmada, palmada, pausa corta, palmada, palmada) a lo complejo (palmada, palmada, pausa corta, palmada, palmada, palmada, pausa larga, palmada, palmada, pausa corta, palmada).
- Una vez que el niño puede recibir la similitud y la singularidad del ritmo de las palmadas, debe reproducirlo él mismo con sus palmadas.
- Se puede introducir la representación simbólica haciendo que el niño dibuje marcas en un papel, o en la pizarra, o que ubique ciertos objetos como ganchitos, palitos o bloquecitos.
- Por ejemplo, el símbolo "l ll" representa una "palmada, pausa moderada, palmada, palmada".
- El símbolo "l ll l lll" representa "palmada, pausa moderada, palmada, palmada, pausa moderada, palmada, palmada, palmada.
- El niño puede ubicarse como receptor, realizando las representaciones simbólicas, o como emisor, produciendo el ritmo.

Juego No. 2

N. J. UBICACION DE SONIDOS

MAT. Un sonajero

EXP. Se sacude un sonajero que se mantiene fuera de la vista del niño, para que lo escuche sin verlo.

- El niño debe localizar el sonido diciendo de dónde proviene o señalando el lugar. "Está más arriba de mí", está debajo de mí", "se esta alejando de mí".
- El niño verifica visualmente la ubicación del sonajero confirmando su respuesta auditiva con el estímulo visual.

Juego No. 3

N.J. MEMORIZACION DE NUMEROS Y LETRAS

MAT.

EXP. Se le hacen escuchar al niño una serie de números o letras. Pueden ser desde un mínimo de 5 hasta un máximo de 10.

- Al comienzo el niño los repite en el mismo orden en que los ha oído, luego invierte el orden.
- Algunas veces el niño puede dibujar los número o letras en el aire delante de sí.
- El maestro le indica que señale los números o letras imaginarios en orden salteado o de adelante hacia atrás o a la inversa.
- Para hacer más complejo el juego, se mezclan números y letras.

- El maestro pregunta por ejemplo "¿Qué letras nombré?" "¿Qué números seguían a la letra?", "¿Cuáles fueron las tres últimas letras que nombré?", "¿Qué dije entre -y-?"
- En vez de números y letras pueden utilizarse grupos de sonidos sin sentidos.
- Se le pueden dar algunos sonidos como "ro, ba, dip, sig".
- El niño debe de repetir en el mismo orden, invertirlos o hacer otra variante de las ya mencionadas.

Juego No. 4

N. J. HAZ LO QUE TE DIGO

MAT.

EXP. Se le dan a los niños ordenes por medio de una grabadora para que mueva algunas partes de su cuerpo, para que trabaje con figuras geométricas, coloque clavijas, dibuje figuras y realice otras tareas.

- El grado de complejidad incluye desde dos órdenes simples o cuatro o más ordenes complicadas.
- Por ejemplo, se describen actividades que exigen tener previamente figuras geométricas dibujos en un papel grande y extendido en el piso.
- Se puede ordenar "salta dentro del círculo" y luego salta dentro del rombo, después te regresas al círculo y salta al triángulo para luego saltar al rombo y finalmente al círculo.
- Una orden excesivamente complicada puede pedirle al niño que doble un trozo de papel de tal manera que la esquina inferior

izquierda coincida con la esquina superior derecha.

- El uso de cintas requiere una mayor atención por parte del niño.

- Para aquellos niños a quienes las ordenes les resultan demasiado confusas, se puede pasar la cinta nuevamente o simplificarles la tarea.

Juego No. 5

N. J. EL SONIDO OCULTO

MAT. Frascos de vidrio, objetos pequeños como botones, tornillos, piedras, lapices, etc, tarjetas con los dibujos de los objetos.

EXP. Cada uno de los objetos utilizados en el juego se colocan dentro del frasco y éste se mueve para que el objeto haga ruido y el niño los identifique.

- Una vez hecho este procedimiento se le da a cada niño un juego de tarjetas con los dibujos de los objetos que se hicieron sonar en el frasco.
- El maestro colocará cualquier objeto en el frasco y lo hará sonar sin que el niño lo mire.
- Al identificar el objeto por medio del sonido el niño lo buscará en la tarjeta y lo mostrará al profesor.
- El o los alumnos que hagan primero esto serán los ganadores.

JUEGOS MANUALES

N. J. SALUDAR A CIEGAS

MAT. El cuerpo es el instrumento del jugador

EXP. El niño A está con los ojos tapados. El niño B se coloca delante de él y le dice "Hola (el nombre del niño que está con los ojos tapados) quien soy" el niño tiene tres oportunidades para contestar correctamente. El siguiente en taparse los ojos es el niño B y otro se colocará delante de él. El juego se prolonga según el interés de los niños.

La finalidad de este juego es aprender los nombres al comienzo del año escolar.

N. J. OBJETOS FAMILIARES

MAT. Pares de cajas, peines, carretes, hortalizas, frutas.

EXP. Uno de los elementos del par de objetos se coloca encima de la caja y el niño debe buscar entre lo que se encuentran dentro de la caja el otro objeto para obtener así el par de objetos iguales. Pueden utilizar letras y números de plástico.

N. J. DIBUJAR A CIEGAS

MAT. Caja, plantilla de yeso grabada con un dibujo. (diseño geométrico)

EXP. Se coloca dentro de la caja la plantilla para tocar y encontrar. El niño mete sus dos manos a la caja y mientras que con una la sostiene con la otra toca y explora el diseño.

Una vez que el niño cree haber interpretado el diseño

tratará de reproducirlo sobre una hoja de papel trazándolo exactamente como su mano le indica. Es muy importante que sean iguales el tamaño la forma y la posición. Una vez terminado el dibujo el niño saca la plantilla para su comparación con el dibujo. El niño puede repetir el procedimiento para perfeccionarlo.

N. J. PAREJAS CON PROBLEMAS

MAT. Se pueden utilizar objetos como sillas, para organizar la escena.

EXP. Se forman posibles parejas las cuales tienen un problema el cual podrán debatir para su posible solución finalizando con los siguientes cuestionamientos. ¿Resolvieron el problema? ¿Cómo? ¿Pudieron haberlo resuelto de otra manera? La finalidad es poder resolver problemas que se presentan en la vida diaria. De diferente manera el profesor podrá hacer que estos jugadores representen otra opción.

EJEMPLO

Posibles parejas

El médico y su paciente

----- Problemas

----- El médico debe convencer a un paciente incrédulo de que se encuentra bien.

El taxista y el pasajero

El pasajero no habla el idioma local.

El profesor de natación y su alumno

El alumno le tiene miedo al agua.

El profesor de conducción de automóvil y su alumno.

El profesor perdió sus anteojos.

E) Estrategias.

En el presente proyecto se utilizaron para su operalización diferentes recursos, tales el caso de la observación, que se empieza a hacer a fondo para poder obtener todos los datos necesarios; para la elaboración de los primeros capítulos de este trabajo, como son el análisis situacional y la detección de la problemática. Para poder desarrollar los capítulos anteriores se vió en la necesidad de llevar a cabo sesiones de pláticas con los alumnos de los grupos atendidos, para obtener y aprovechar cada uno de los datos que dieron los alumnos para enriquecer estos apartados del trabajo.

Para este capítulo número tres se buscó y se obtuvo información documental a través de libros, enciclopedias,

antologías, copias fotostáticas de temas relacionados con el proyecto, libros de actualización educativa, folletos, periódicos, películas y revistas. Algunos datos obtenidos de estas fuentes de información se utilizaron para fundamentar el trabajo, otra sólo sirvió para comparar, contrastar, corregir, enriquecer el vocabulario e interpretar la información obtenida para poder elaborar este capítulo.

Para el capítulo cinco y su operalización tomando en cuenta que es uno de los más importantes, se utilizó la motivación debido a que la base de este capítulo y trabajo es el juego. Para poder lograr el desarrollo de la motivación del niño fue necesario producir situaciones espontáneas para atraer la atención.

Para la aplicación de los juegos se seleccionó el lugar, el tiempo y los materiales adecuados para cada uno de ellos.

Para poder comprobar si el proyecto trajo resultados positivos o negativos se registraron las evaluaciones del mes de Febrero, Marzo, Mayo de cada uno de los grupos en los cuales se aplicó el proyecto. Al llevar a cabo la metodología se fueron registrando las evaluaciones resultantes de cada mes. Para facilitar la interpretación de las mismas, se fueron graficando.

F) Registro Metodológico.

En este apartado se dan a conocer todos aquellos efectos producidos en los niños con los juegos de la metodología empleada en las escuelas.

JUEGOS PARA PSICOMOTRICIDAD

JUEGO: EMPUJAR

FECHA: Marzo 1 de 1993

EFFECTOS PRODUCIDOS: Este juego lo recibieron los niños con gran alegría; y los supieron aprovechar ya que al principio no podían zafar su cuerpo de la presión de su pareja. Conforme se fue repitiendo el juego en esa sesión aprendieron a ejercer la fuerza en sus piernas y poder desplegarlas poco a poco y no de una sola empujada como la intentaron al principio.

JUEGO: ¿DONDE TE TOQUE?

FECHA: Mayo 19 de 1993

EFFECTOS PRODUCIDOS: Este juego se hizo por medio de tarjetas; les gustó mucho y fue uno de sus favoritos porque les divertía mucho la sensación de la mano de su compañero en su espalda.

Lo más importante de esta actividad es que produjo en los alumnos el reto de ir adivinando de 10 en 10 figuras diferentes, llegando al récord de 17 figuras adivinadas por una sola persona. Al principio sólo adivinaban de 3 en 3 ó de 5 en 5, pero a media que se fue repitiendo el juego, considero que fue

mejorando su psicomotricidad.

JUEGOS VISUALES

JUEGO: HALLAR SEMEJANZAS CON DIBUJOS

FECHA: MARZO 10 de 1993

EFECTOS PRODUCIDOS: Los educandos batallaron mucho al principio para ir reconstruyendo los modelos presentados, puesto que sólo se les daba de 1 a 3 segundos para verlo.

Al ir repitiendo el juego fueron mejorando la agilidad de su vista y pudieron ir reproduciendo la mayoría de los modelos presentados. Existieron niños que necesitaban de un tiempo de 5 a 8 segundos para reproducir los dibujos dado que al principio necesitaban más de 10 segundos.

JUEGO: SEMEJANZAS CON CLAVIJAS

FECHA: MAYO 7 DE 1993

EFECTOS PRODUCIDOS: Los alumnos lograron mejorar su visualización pues aprendieron a reproducir las figuras del tablero con exactitud a la vez que repasaban las principales figuras geométricas, aunque al principio se equivocaban muchas veces, sí hacían los modelos bien pero no utilizaban las mismas clavijas del modelo para reproducirlas.

JUEGOS AUDITIVOS

JUEGO: PALMADAS CON RITMO

FECHA: MARZO 24 DE 1993

EFFECTOS PRODUCIDOS: Al aplicar este juego los niños se desordenaban mucho y empezaban a dar palmadas según su antojo, pero cuando comprendieron el juego haciéndolo a manera de concurso este aspecto de indisciplina mejoró bastante. Tanto el proceso auditivo, auditivo-visual y el visual lo dominaron a la quinta vez que se aplicó el juego. En donde batallaron más para reproducir las palmadas fue en el proceso simbólico aunque esto no los desmotivó, más bien los animaba más y no dejaron este juego hasta que la mayoría lo dominó.

JUEGO: EL SONIDO OCULTO

FECHA: Mayo 27 de 1993

EFFECTOS PRODUCIDOS: Es importante señalar que para que este juego tenga éxito se necesita una atención bastante alta para poder ir adivinando los objetos del frasco.

Los educandos al principio repitieron el juego una infinidad de veces sin el éxito adecuado, pero poco a poco fueron identificando la diferencia de los sonidos de cada uno de los objetos del frasco, y así fue como la mayoría pudo tener gran parte de aciertos en el juego. Es importante señalar una frase que decían "yo sí sé que sonido hace, pero no lo puedo decir; sólo la "oreja" lo sabe"

JUEGOS MANUALES

JUEGO: DIBUJAR A CIEGAS

FECHA: Marzo 8 de 1993

EFFECTOS PRODUCIDOS: Lo que sí produjo este juego fue el desarrollo de la habilidad para dibujar y el trazo de la letra y sobre todo mejoró la percepción por medio del tacto.

JUEGO: PAREJAS CON PROBLEMAS

FECHA: Mayo 26 de 1993

EFFECTOS PRODUCIDOS: Este juego hizo que los niños plantearan otros problemas que reflejaron situaciones de su hogar o bien de la escuela, lo importante de todo esto fue que se desarrolló la socialización y se venció un poco el temor de hablar ante el público.

Al terminar de aplicar cada uno de los diferentes juegos se llegó a la conclusión que cada uno de ellos además de despertar la motivación y el interés por las materias, desarrolló y mejoró la socialización del grupo y en conjunto mejoraron la atención y la percepción de la mayoría de los alumnos. Esto se refleja en las evaluaciones alcanzadas en cada uno de los meses en que se aplicó el proyecto. (ver capítulo VI)



CAPITULO VI

RESULTADOS

El presente proyecto se aplicó durante los meses de Marzo y Mayo; las evaluaciones del mes de Febrero se tomaron en cuenta como punto de referencia para poder determinar si el proyecto daría o no resultado.

En cada una de las escuelas donde se llevó a cabo este trabajo, los resultados fueron obtenidos de las evaluaciones de los alumnos y fueron registrados por separado escuela por escuela, solamente se hicieron reuniones para ir comentando las experiencias adquiridas con los niños al aplicar cada uno de los juegos, se procuró mucho que en cada una de las escuelas se aplicaran las actividades recreativas con los mismos materiales y técnicas para que en un momento determinado no se presentaran variaciones debido a un cambio en algún material o técnica al desarrollar los juegos.

Los resultados obtenidos en cada uno de los meses mencionados fueron muy favorables en comparación con el mes de febrero que se tomó como referencia (Ver cuadro Uno)

CUADRO 1

ESC. SABINAS, T.M. (V "A")

MATERIAS	PROMEDIO DE FEBRERO
ESPAÑOL	7.8
MATEMATICAS	7.3
C. NATURALES	7.9
HISTORIA	8.1
GEOGRAFIA	8.4
CIVISMO	8.2
E. FISICA	8.5
ART. TEC.	8.7
PROMEDIO	8.0

ESC. P. FLORES ZAMBRANO (V)

MATERIAS	PROMEDIO DE FEBRERO
ESPAÑOL	7.8
MATEMATICAS	7.8
C. NATURALES	8.1
HISTORIA	8.1
GEOGRAFIA	8.2
CIVISMO	8.7
E. FISICA	8.9
ART. TEC.	9.0
PROMEDIO	8.3

ESC. ZARAGOZA T.V. (III)

MATERIAS	PROMEDIO DE FEBRERO
ESPAÑOL	8.0
MATEMATICAS	8.0
C. NATURALES	8.5
HIST. GEO. CIV.	8.7
E. FISICA	9.0
ART. TEC.	8.4
PROMEDIO	8.4

ESC. ZARAGOZA T.V. (VI)

MATERIAS	PROMEDIO DE FEBRERO
ESPAÑOL	7.5
MATEMATICAS	7.4
C. NATURALES	7.6
HISTORIA	7.8
GEOGRAFIA	7.8
CIVISMO	8.1
E. FISICA	8.6
ART. TEC.	8.0
PROMEDIO	7.8

En el mes de marzo cuando se inició la aplicación del proyecto, los niños estaban un poco desconcertados porque les parecía raro que se aplicaran actividades de juego por casi dos horas diarias, al principio del mes los resultados no fueron tan agradables pues imperaba mucho el desorden, pero conforme se fue avanzando los niños fueron disminuyendo su indisciplina y comentaban mucho sobre los juegos aplicados; en relación con el mes de febrero como se puede apreciar en el cuadro 2, los resultados de marzo mejoraron notablemente.

CUADRO 2

ESC. SABINAS, T.M. (V "A")

MATERIAS	PROMEDIO DE MARZO
ESPAÑOL	8.0
MATEMATICAS	7.7
C. NATURALES	8.2
HISTORIA	8.4
GEOGRAFIA	8.4
CIVISMO	8.5
E. FISICA	8.8
ART. TEC.	8.9
PROMEDIO	8.3

ESC. P. FLORES ZAMBRANO (V)

MATERIAS	PROMEDIO DE MARZO
ESPAÑOL	7.9
MATEMATICAS	7.9
C. NATURALES	8.2
HISTORIA	8.3
GEOGRAFIA	8.4
CIVISMO	8.8
E. FISICA	9.1
ART. TEC.	9.2
PROMEDIO	8.4

ESC. ZARAGOZA T.V. (III)

MATERIAS	PROMEDIO DE MARZO
ESPAÑOL	8.4
MATEMATICAS	8.3
C. NATURALES	8.8
HIST. GEO. CIV.	
E. FISICA	9.3
ART. TEC.	8.7
PROMEDIO	8.7

ESC. ZARAGOZA T.V. (VI)

MATERIAS	PROMEDIO DE MARZO
ESPAÑOL	7.6
MATEMATICAS	7.6
C. NATURALES	7.8
HISTORIA	8.0
GEOGRAFIA	8.0
CIVISMO	8.3
E. FISICA	8.7
ART. TEC.	8.1
PROMEDIO	8.0

estar aplicando el proyecto se pudo comprobar que los
tanto en las clases normales
los temas

alum
pre
est
se

Los logros más significativos como se puede comprobar en el cuadro 3 se obtuvieron en el mes de mayo puesto que los alumnos tomaron el tiempo de juegos como una materia más, se organizaban entre ellos mismos para participar, sin gritos, aventones, peleas que comúnmente se dieron en los primeros días de la aplicación del proyecto; los resultados de este mes siguieron siendo favorables ya que algunos alumnos que tenían bajas calificaciones las superaron, no en gran medida, pero sí con una mejora notable.

CUADRO 3

ESC. SABINAS, T.M. (V "A")

MATERIAS	PROMEDIO DE MAYO
ESPAÑOL	8.4
MATEMATICAS	8.2
C. NATURALES	8.9
HISTORIA	9.0
GEOGRAFIA	9.1
CIVISMO	9.1
E. FISICA	9.1
ART. TEC.	9.4
PROMEDIO	8.9

ESC. P. FLORES ZAMBRANO (V)

MATERIAS	PROMEDIO DE MAYO
ESPAÑOL	8.3
MATEMATICAS	8.3
C. NATURALES	8.6
HISTORIA	8.6
GEOGRAFIA	8.7
CIVISMO	9.1
E. FISICA	9.3
ART. TEC.	9.4
PROMEDIO	8.7

ESC. ZARAGOZA T.V. (III)

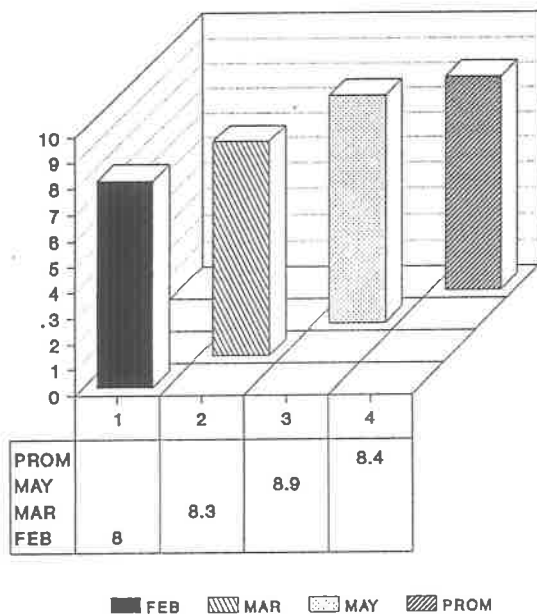
MATERIAS	PROMEDIO DE MAYO
ESPAÑOL	8.8
MATEMATICAS	8.7
C. NATURALES	9.1
HIST. GEO. CIV.	9.4
E. FISICA	9.6
ART. TEC.	9.1
PROMEDIO	9.1

ESC. ZARAGOZA T.V. (VI)

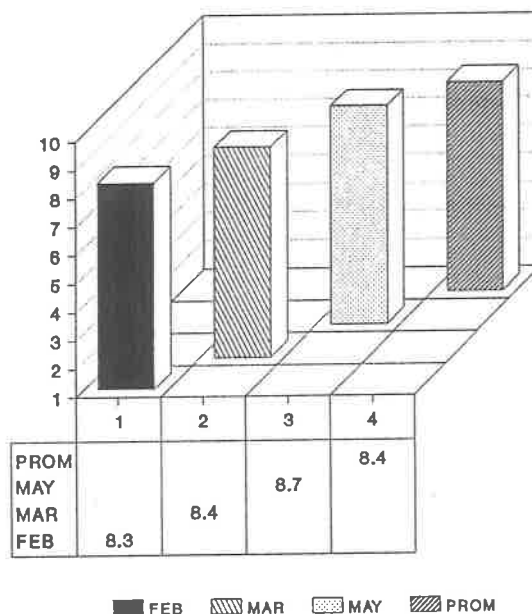
MATERIAS	PROMEDIO DE MAYO
ESPAÑOL	8.0
MATEMATICAS	7.9
C. NATURALES	8.1
HISTORIA	8.3
GEOGRAFIA	8.4
CIVISMO	8.6
E. FISICA	9.2
ART. TEC.	8.5
PROMEDIO	8.3

En las gráficas se representan los resultados de los promedios globales de los meses de febrero, marzo y mayo en los cuales se puede apreciar como fueron mejorando las evaluaciones en los meses de marzo y mayo:

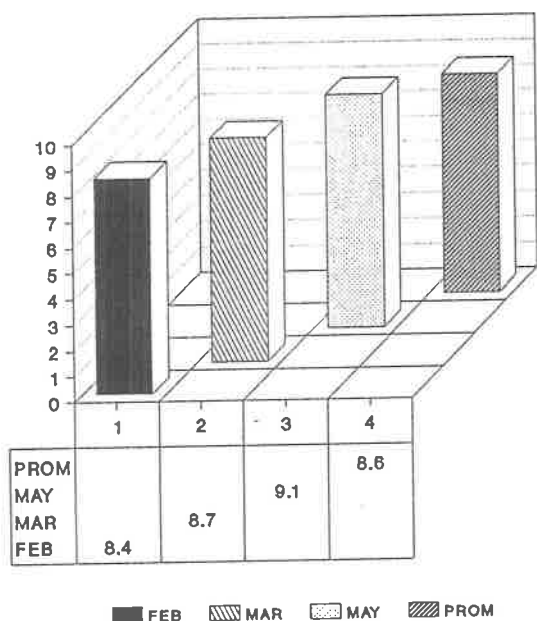
Esc. Sabinas T.M. VªA



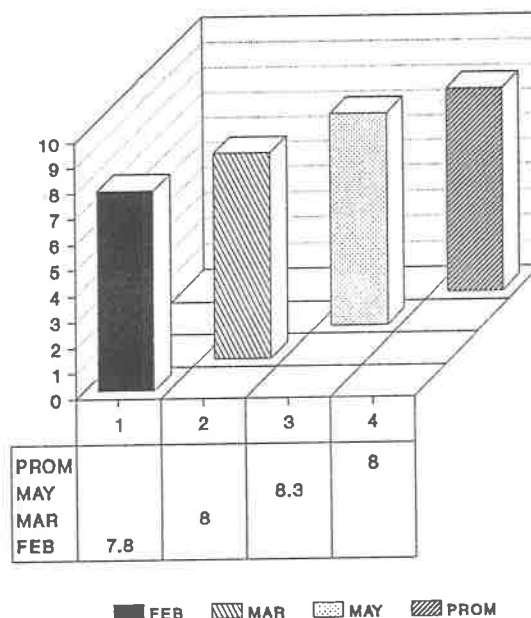
Esc. P.Flores Z. (V)



Esc. Zaragoza T.V. III



Esc. Zaragoza T.V. VI



CONCLUSIONES

Una vez que se ha realizado la recolección, concentración y procesamiento de la información obtenida de los resultados del proyecto y tomando como base la descripción de los mismos se presenta la necesidad de determinar hasta qué punto la hipótesis de trabajo queda debidamente comprobada, o bien totalmente desaprobada.

Finalmente apoyándose en el análisis global de los resultados se puede decir en términos generales que la hipótesis se comprueba tanto en la teoría como en la práctica, se pudo detectar que la aplicación constante y adecuada de los juegos presentados en este trabajo facilita y operativiza la construcción del conocimiento durante el proceso enseñanza-aprendizaje de forma significativa en los niños de la escuela primaria y a la vez desarrolla la atención y percepción del niño.

Resultó una agradable experiencia el desarrollar esta tesis ya que de alguna manera u otra se pudieron retomar toda una serie de conocimientos adquiridos durante los cuatro años en la U.P.N., elementos que en todo momento sirvieron para apoyar, precisar y orientar este trabajo.

Entrando un poco más en contacto con el trabajo realizado se puede decir que los juegos manuales, auditivos, visuales y psicomotrices indudablemente son un recurso auxiliar del proceso

enseñanza-aprendizaje en el mejoramiento de la atención y percepción, específicamente durante la construcción del conocimiento en el niño de primaria.

También se concluye que se debe revalorar la importancia no sólo del juego sino también del interés y la motivación como elementos indispensables para operar el proceso enseñanza-aprendizaje y que los niños de primaria construyan aprendizajes que les sirvan para conocer, enfrentar y transformar otros aspectos de la realidad, aprendizajes significativos que les permitan crecer no sólo físicamente sino también intelectual y socio-afectivamente.

Se llega a la conclusión que estos tipos de juegos divierten más a los niños, se logra una mejor socialización entre el grupo, se llega a la discusión, surge la crítica constructiva, se logra que los niños aporten opiniones diversas, el grupo establece sus propias reglas en ciertas ocasiones, los niños mejoran la atención y la percepción, se logran aprendizajes significativos y se desarrolla cierta creatividad en el niño.

La trascendencia que tienen estos tipos de juegos presentados en la escuela primaria, es que no es necesario que el profesor los siga al pie de la letra, sino que les puede hacer adecuaciones y modificaciones de acuerdo a las características del niño y necesidades socioeconómicas empleando

materiales sencillos y diferentes a los que se indican anteriormente.

SUGERENCIAS

Para la operatividad positiva de este proyecto se sugiere que antes de aplicar cada uno de los juegos propuestos, se motive previamente a los niños, y se les explique detalladamente en qué consiste y cómo se va a realizar cada actividad.

Es necesario que el educador analice cada uno de los juegos antes de realizarlos y que tenga a la mano el material que va a emplear así como supervisar que el área sea la adecuada para cada uno de ellos, al mismo tiempo al irse aplicando se debe de ir observando si se están desarrollando de acuerdo a como se tenía planeado e ir haciendo observaciones de las conductas de cada uno de los niños que están involucrados en estas actividades recreativas, esto mismo se va hacer durante el proceso enseñanza-aprendizaje que se lleva en el salón de clases para poder darse cuenta si en realidad el alumno mejoró la atención y percepción.

Los resultados de las evaluaciones obtenidas de cada uno de los educandos se va a registrar en un cuadernillo similar al que proporciona la S.E.P. para poder llevar un control más estricto del proyecto y así determinar si va dando resultados positivos o negativos.

CITAS BIBLIOGRAFICAS

- 1.- Imideo G. Nerici, Hacia una didáctica general dinámica p. 19
- 2.- Ricardo Pozas Arcienegas Escuela y comunidad p. 21
- 3.- A.L. Merani Diccionario de Psicología p. 16
- 4.- Dora Alicia Flores Ibarra y Arturo Manuel García Rico. Corrientes de interpretación filosófica, social, epistemológica, psicología y pedagogía para la educación Física, preescolar y primaria p. 15
- 5.- Ibid. p.15
- 6.- A.L. Merani Op. cit p.16
- 7.- A.A. Smirnov et al. Enciclopedia de psicología Tomo I. p. 180.
- 8.- Ibid. p. 182
- 9.- Ibid. p. 184
- 10.- Ibid p. 144
- 11.- J.L. Rubinstein Enciclopedia de psicología Tomo II p. 645

BIBLIOGRAFIA

- AZEVEDO, Fernando de, Sociología de la Educación México, Fondo de Cultura Económica, 1969. 373 p.
- BERGAN, John R. y James A. Dunn Biblioteca de Psicología de la educación vol.I México, Ed. Limusa, 1990, 218 p.
- DEL POZO SANCHEZ, Hugo, Recreación Escolar 6 ed. México, Ed. Avante, S.A., 1984. 279 p.
- F.I. Dora Alicia y Arturo Manuel G.R. Corrientes de Interpretación Filosófica, Social, epistemológica, psicológica para la educación física, preescolar y primaria Mecanograma, Saltillo, 1986. 20 p.
- FURTH, Hans G. y Harry Wachs. La teoría de Piaget en la práctica Buenos Aires, Ed. Kapelusz, 1978. 285 p.
- GRIMAL P. Mitologías del Mediterráneo al Ganges 3 ed. Barcelona, Ed. Planeta, 1973. 284 p.
- HILGARD, Ernest R. Teorías del Aprendizaje México, Ed. Trillas, 1977. 718 p.
- MARX, M. H. Y Hillix W.R. Sistemas y teorías psicológicas contemporáneas. 3 ed. México, Ed. Paidós, 1989. 558 p.
- MERANI, Alberto Diccionario de psicología 3 ed. México, Ed. Grijalbo, 1984. 270 p.
- NERICI, Imideo G. Hacia una Didáctica General Dinámica 10 ed. Buenos Aires, Ed. Kapelusz, 1973 . 541 p.
- PIAGET, Jean El nacimiento de la inteligencia en el niño México, Ed. Grijalbo, 1990. 398 p.
- PIAGET, Jean Psicología y Pedagogía México, Ed. Ariel, 1991. 207 p.
- PIAGET, Jean Seis estudios de Psicología México, Ed. Seix Barral, S.A., 1987, 227 p.

- RUBINSTEIN, J.L. Principios de Psicología General 2 ed. México, Ed. Grijalbo, 1984. 767 p.
- SANCHEZ HIDALGO, Efraín. Psicología Educativa 8 ed. México, Ed. Universitaria, 1973. 586 p.
- S.E.P. Educación Primaria, Plan de Estudios y Programas México, 1972. 132 p.
- S.E.P. Programas de Educación Primaria, Contenidos Básicos México, Fernández Editores, 1992. 103 p.
- S.E.P. U.P.N Escuela y Comunidad México, 1985. 242 p.
- S.E.P. U.P.N. Licenciatura en Educación Básica México, Ed. Chalco, 1988. 479 p.
- S.E.P. U.P.N Técnicas y Recursos de Investigación México, 1987. 276 p.
- S.E.P.E.C. Apuntes para una aproximación al conocimiento de la psicología genética de Jean Piaget Saltillo, 1988. 40 p.
- S.E.P.C. Pláticas de orientación a Padres I Saltillo, 1984. 169 p.
- S.E.P.C. Pláticas de orientación a Padres II Saltillo, 1984. 201 p.
- SMIRNOV, A.A. et al. Psicología México, Ed. Grijalbo, 1984. 767 p.
- WALLON, H. La evaluación Psicológica del Niño México, Ed. Grijalbo, 1974. 300 p.